igimon - Inuyasha - Samurai Jack - Homem-Aranha - Cavaleiros

ANIMAÇÃO JOVEM

Especial

Nº 31
R$ 3,90

ISSN 1519-1648

Cavaleiros
O novo filme dos heróis do zodíaco

QUEM DISSE QUE MULHER NÃO DÁ PORRADA? CONHEÇA AS LOUCAS HISTÓRIAS DAS

MENINAS SUPERPODEROSAS

Destrua seus principais inimigos com as melhores dicas, estratégias, códigos... enfim, com adrenalina pura!

PC - EMULADORES - ARCADE - XBOX - PS2 - GAME CUBE - GBA

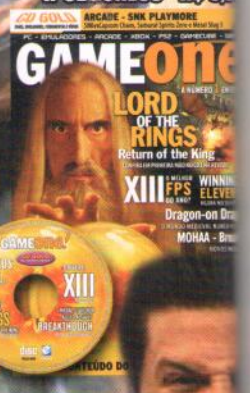
R-CDGONE01 • R$ 9,90

R-CDGONE02 • R$ 9,90

R-CDGONE03 • R$ 9,90

R-CDGONE04 • R$ 9,90

R-CDGONE05 • R$ 9,9



QUER SABER MAIS... ADQUIRA JÁ ESTES EXEMPLARES!
ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER

[ ] R-CDGONE01 [ ] R-CDGONE02 [ ] R-CDGONE03
[ ] R-CDGONE04 [ ] R-CDGONE05

Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 - CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP.** Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até **30 dias.** Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom.
OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de **VALE POSTAL**, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.
PARA MAIS INFORMAÇÕES, LIGUE (011) 3855 - 1000**

Desconto de 30%
para pedidos acima de 10 (dez) exemplares. (Não precisa ser necessariamente da mesma edição)

Conheça outras revistas, consulte nosso site: www.escala.com.br

www.escala.com.br

PRESIDENTE: Hercílio de Lourenzi
VICE-PRESIDENTE: Mário Florêncio Cuesta
DIRETOR COMERCIAL: André Blumberg
DIRETOR EDITORIAL: Ruy Pereira
DIRETOR FINANCEIRO: Jack Blumen
ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA: Paulo Afonso de Oliveira

Editora Escala
Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo/SP
Tel.: (11) 3855-2100
Fax: (11) 3855-2131
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo/SP

REDAÇÃO
ultra_especial@yahoo.com.br
GERENTE EDITORIAL:
Sandro Aloisio
SUPERVISÃO EDITORIAL:
Maria Nazaré Baracho
COORDENADORES DE PRODUÇÃO EDITORIAL:
Priscilla Mara Ribeiro
e Ligia Puosso.

PUBLICIDADE
(publicidade@escala.com.br)
Paulo Afonso de Oliveira, João Cassano, Luiz Umberto Bertioli, Ritha Correa

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
BRASÍLIA: Claudia Thereza, claudia.thereza@apis.com.br - (61) 327-7090 / 447-3544
BAHIA: Carlos Augusto Chetto, canalccr@terra.com.br – (71) 358-7010
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – (51) 3268-0374
CURITIBA: Helenara Rocha, helenara@grpmidia.com.br – (41) 3023-8238
MARKETING
GERENTE DE MARKETING:
Cristina Souza
VENDAS DIRETAS
Gerente:
Anne vilar

GERENTE DE NEGÓCIOS CORPORATIVOS:
Sérgio Cabeleira

ATENDIMENTO AO LEITOR
GERENTE:
Alessandra Campos
CENTRAL DE ATENDIMENTO AO LEITOR
BRASIL: (11) 3855-1000
(atendimento@escala.com.br)

EDIÇÕES AVULSAS E ESPECIAIS
(edicoesavulsas@escala.com.br)

Edição nº 31, ISSN 1519-1648 – Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 (21) 3879-7766. Edições anteriores podem ser solicitadas ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor (11) 3855-1000 ou pelo site www.escala.com.br ao preço da última edição, acrescido dos custos de postagem.
Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos das edições anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

IMPRESSÃO: Oceano Ind. Gráfica (11) 4446-6544

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

A Ultra Jovem Especial TV tem muitas novidades para quem gosta ou não de desenho animado. O mundo encantado do desenho leva qualquer pessoa a um universo divertido e empolgante. Através das histórias e personagens as crianças recebem exemplos de conduta, amizade e moral. Os desenhos animados não têm idade, eles não envelhecem e cativam o coração de todos. Contaremos histórias engraçadíssimas de Bob Esponja, falaremos também de heróis e heroínas como as Meninas Superpoderosas. Aprenda a jogar pião com a equipe mais querida da TV, Bleybrakers. E ainda os filmes que vão abalar as telonas nesse ano. Preparem-se, é hora de se divertir!

Milena Coelho

Studio Mid West
midwest@mwg.com.br
Editor Chefe
Fabio Kataoka
editor@mwg.com.br
Diretor
Fausto Kataoka
Editor
Milena Coelho Martins
Redação
Mariana Lemes Ramos
Direção de Arte
Alexandre Balbino dos Santos
Administração
Agnaldo Ferreira Torres
Coordenador de Produção
Carlos E. Kataoka
Diretor de Marketing e Contas
Sergio Biagio
Tratamento de Imagens
Karina Lopes D'Aquino
Equipe UltraJovem
Milena Coelho Martins, Mariana L. Ramos, Oliver Ramos, Alexandre de Moura Cavalcanti, Alexandre Balbino dos Santos, Ricardo de Oliveira

As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião da Editora Escala e da Midwest Visual Design. Toda e qualquer reprodução de matérias ou elementos ilustrativos bem como fotografias deverão ser solicitados por escrito pelo requerente e autorizados pela MidWest Visual Design em outras circunstâncias estarão sujeitos as leis do órgão competente.

MidWest Visual Design
Rua Ferreira de Almeida, 73
São Paulo-SP-CEP 02517-150
Telefax -11 3951-5214

04 - Novidades
06 - Cavaleiros do Zodíaco – O Filme
10 - História - Yu-Gi-Oh!
12 - História – Digimon
14 - História - Dragon Ball
16 - Laboratório de Dexter
18 - Turma da Mônica
20 - O Jogo – Beyblade
24 - Cavaleiros do Zodíaco – O filme
25 - Ficha de personagens – Beyblade
26 - Pôster – Beyblade
28 - Ficha de personagens – Beyblade
29 - Pôster – Homem-Aranha – filme
30 - Elas – Meninas Superpoderosas
32 - Elas – Saori
34 - Eles – Homem-Aranha
36 - Eles – Samurai Jack
37 - Eles – Jackie Chan
38 - Astro Boy
40 - Favoritos
41 - Pica – Pau
42 - História – Harry Potter
44 - Rocket Power
46 - Cinema – Homem-Aranha 2
48 - Inuyasha
50 - Meu ídolo

Novidades

Cine Gibi o filme! Turma da Mônica

Eles estão de volta! Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali agora num super filme emocionante. Romance, drama, aventura, terror e muita ação. A turma saí dos gibis para a telona do cinema, levando muita alegria a criançada. Os personagens vão ao cinema assistir suas travessuras. São cinco histórias em que a turma se envolve com um vampiro, um cientista maluco e inúmeras aventuras.Com participações especiais de Luciano Huck, Pedro e Thiago, Vanessa Camargo, Fernanda Lima e do seu criador Maurício de Souza. Duração de 70 minutos.

Vale a pena Conferir!

Cavaleiro

Sucesso absoluto de públic
Cavaleiros do Zodíaco agora
sam enfrentar outro des
Possêidon, o senhor dos m
Depois de lutar pela paz no sa
rio da Grécia e de superar os
rosos guerreiros deuses de As
Seya, Hyoga, Shiryu, Shun
partem para os domínios submersos d
ano para impedir que Possêidon dest
Terra com terríveis inundações e onda
gantescas. Para tanto, os Cavaleir
Bronze têm de enfrentaros set
nerais marinhosque guarda
pilres do oceano e, mais
vez, salvar a vida de
Kido, a reencarder
da deusa At
Cartoon Net
em seten

1ª temporada dos Flinstones

É demais!, uma das mais famosas séries em desenho animado, os Flintones, em DVD no Brasil em quatro discos. A família da idade da pedra esta de volta para apresentar sua primeira temporada em uma coleçã
completa. Há mais de 20 anos eles fazem su
cesso pelo mundo inteiro, e agora você pode tê
los em casa. Não Percam!

Aventura

Conheça o jovem menino Jacó dois-dois. O caçula da família tem o apelido de "Dois-Dois" porque costuma dizer duas vezes a mesma coisa. Bem pequeno para a sua idade, mas com um coração que não cabe em seu peito, Jacó viverá inúmeras aventuras, tentando superar desafios que não são para qualquer menino: provas surpresas, chamadas orais, a comida ruim da cantina da escola e... espiões internacionais e vizinhos para lá de misteriosos.
Cartoon Network - domingo, às 11h.

Megas XLR

É o novo desenho da família do Cartoon Network. Megas é um robô gigante que arrebenta! Ao encontrar Mega num ferro velho, Coop o leva para casa e o transforma num super robô com um serviço de pintura irada! Mas o que Coop ainda não sabe é que Mega é um robô de combate do futuro e que seu piloto está vindo do futuro para buscá-lo. Para tornar as coisas ainda mais complicadas, um monte de criaturas alienígenas medonhas está querendo capturar Megas.
Cartoon Network, todas as sextas – 19h30

Inuyasha

Em outubro estréia novos episódios de InuYasha.
O anime volta às telas da tv com as aventuras de InuYasha contra o exército dos sete. Os personagens e Sesshoumaru e Kouga estão próximos de Narak. O problema é que o vilão tem quase todos os fragmentos da jóia de quatro almas. E ainda ele quer se livrar do coração humano de Onigumo e usa toda sua maldade contra Kilyou. Os novos episódios de InuYasha em outubro às 17h e 17h30 no Toonami no Cartoon Network.

Eles voltaram com tudo!

A história dos guerreiros sempre foi um sucesso, mas esteve por um tempo apagada da tela da tv. Agora estão de volta com tudo e muitas novidades estão por vir. Aqui um breve histórico da trajetória do anime mais querido da molecada.

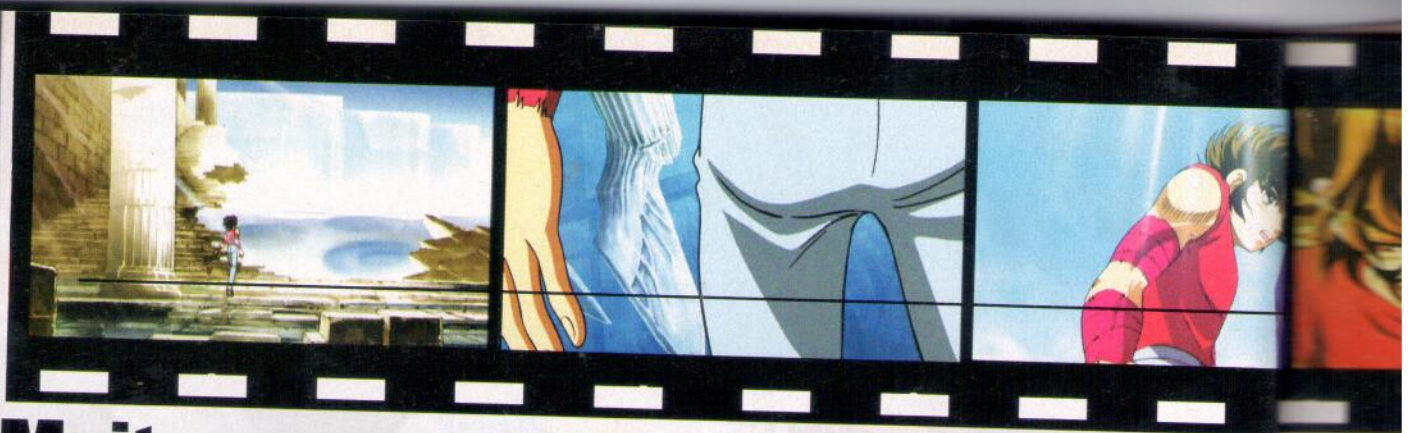
No Japão

Em 1986 o autor Masami Kurumada iniciou a série em manga de aproximadamente 400 páginas. O manga virou anime, Saint Seya em 28 volumes divididos em sagas. O sucesso foi tão grande que o primeiro episódio foi ao ar pela TV japonesa no mesmo ano. A história ganhou novos personagens e prolongou-se a nova saga. Cavaleiros do Zodíaco ganhou devido ao sucesso três curtas metragens e um longa metragem. Em 2002 a tv japonesa voltou a apresentar a série Saint Seya e centenas de produtos começaram a ser produzidos baseados nos personagens do grande sucesso japonês. O futuro dos Cavaleiros no Japão é incerto e muitas novidades estão por vir na terra do sol nascente. Em 2004 um novo longa metragem foi produzido, chamado de Tenkai Hen - Overture (Prólogo do Céu - Abertura).

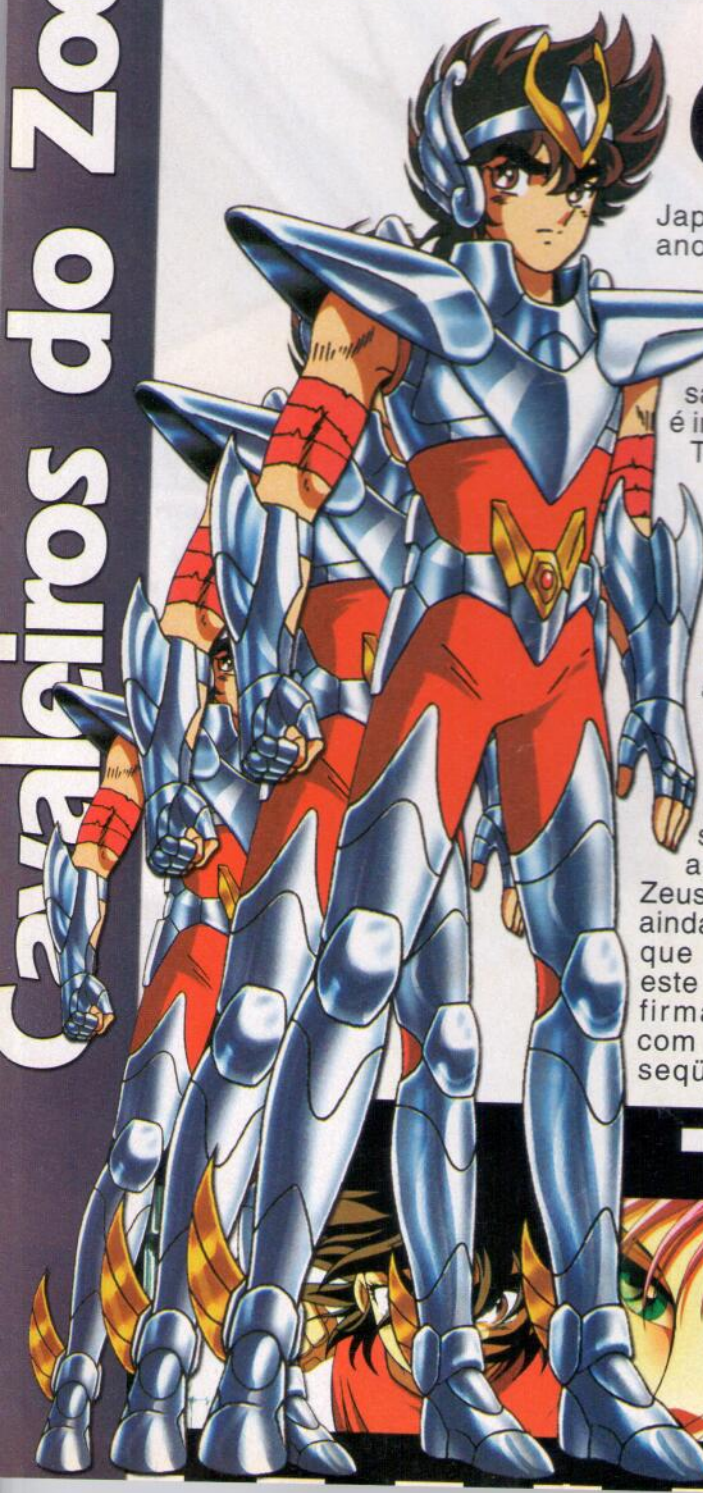
O sucesso no Brasil

Eles chegaram pela primeira vez aqui em 1994, na extinta Rede Manchete. O sucesso veio em seguida naturalmente e com episódios reprisados. Nesse tempo inúmeros produtos foram produzidos, assim como no Japão, com base nos personagens de Cavaleiros. Um longa metragem foi lançado aqui e como sempre fez muito sucesso. A série abriu as portas no país para os desenhos japoneses, e foi o grande percussor dessa mania nacional. Até que em 2003 o canal de TV a cabo Cartoon Network voltou a transmiti-lo com outra versão de dublagem, que também fez muito sucesso.

Agora em 2004 a série esta sendo exibida na Rede Bandeirantes e no Cartoon Network, sendo o segundo o canal que está trazendo muitas novidades para os apaixonados por Cavaleiros do Zodíaco.



Muitas supresas na nova aventura dos Cavaleiros do Zodíaco



O novo filme dos Cavaleiros do Zodíaco estreou no Japão, no ínicio deste ano, em comemoração aos trinta anos de carreira do autor da saga, Masami Kurumasa. O longa-metragem é intitulado Saint Seiya: Tenkai-hen Josô – Overture, que em português pode ser traduzido como: Cavaleiros do Zodíaco: Prólogo do Céu – Abertura. Para o público que acompanha os personagens há mais tempo, este filme reascende a esperança de que logo seja produzida a tão aguardada saga de Zeus. Mas por enquanto ainda é muito cedo para que qualquer boato a este respeito seja confirmado. Fique agora com a batalha que dá seqüência à fase Hades! Por causa da luta final contra Hades, Seiya é dado como morto, mas na verdade está muito debilitado, até que Saori se encarrega dele e o leva para descansar em uma casa de repouso perto do Santuário. Os dias passam normalmente até que aparecem diante de Seiya três vultos e se apresentam como guerreiros celestiais Ikaros, Odysseus e Theseus. Eles são cavaleiros de Ártemis, a deusa da lua. Ela é irmã de Athena e ordenou que seus soldados acabassem com a vida de Seiya. É aí que Saori faz uma proposta irrecusável: ela entrega o Santuário para Ártemis em troca da vida de Seiya. O objetivo de Artemis é destruir a humanidade. Saori quer apenas salvar uma vida, e terá que pagar por seus pecados, pois uma deusa como ela deveria zelar para o bem da vida de todos os humanos. Artemis leva Saori a um lugar distante para derramar o sangue e se redimir dos pecados.

A batalha

A deusa é levada por sua irmã e isso a impede de cuidar de seu amado, por isso, não demora muito para que Seiya (que ainda está inválido em uma cadeira de rodas) deixe de sentir o cosmo e a proteção de Saori, ficando extremamente preocupado, e isso o estimula a recuperar as forças para curar o corpo, fazendo com que ele volte a ser o cavaleiro de bronze que todos conhecemos. Após ter se curado, graças ao seu poder, o herói parte para resgatar sua amada. Durante esses acontecimentos, os cavaleiros de bronze observam muitas mudanças ao redor do mundo e verificam que há algo muito errado no santuário. Acabam se reunindo com Seiya que está em batalha com Tentoushi (Guerreiro Celestial) e se propõem a ajudá-lo, mas não esperavam que o verdadeiro inimigo não eram os guerreiros celestiais e sim o irmão de Ártemis e Atena, um dos 12 Olímpicos, o deus do Sol, Apólo, que o estava esperando.

A estratégia

Aí se inicia uma verdadeira guerra. E agora, como Seiya e os amigos derrotarão um deus? A solução foi unir os cinco cosmos e assim se tornarem muito poderosos, realizando um verdadeiro milagre! O novo filme começa quando a saga de Hades acaba. Por isso, a aventura em que os cavaleiros enfrentam o deus dos mortos pode sofrer alterações em seu final (isso se comparada à versão original em mangá). Vale lembrar que a saga de Hades está cotada para possuir vinte e seis episódios, sendo que treze deles já estão prontos, mas ainda não foram lançados no Brasil e não têm confirmação de quando vêm. O negócio é esperar e ir acompanhando os episódios. Aguardem as novidades!

Yu-Gi-Oh!

Conheça a nova onda que invadiu o país!

Jogar cartas nunca foi tão emocionante

Antigamente os faraós egípcios promoviam jogos mágicos com monstros de verdade, uma mania igual as do Monstros de Duelo que Yugi e seus amigos Joey, Tristan e Téa jogam, mas dessa vez em forma de cartas. Yu-Gi-Oh! é um campeão desde que surgiu em 1996, com o conceito de batalhas através de cartas sagradas inspiradas na mitologia grega e em histórias egípcias. A trama reflete antigos jogos que lutadores faziam para a conquista de objetos mágicos, as Sete Relíquias do Milênio. Yugi Mutou é o personagem principal do desenho. Ele é um estudante secundarista que adora jogos e não gosta de resolver problemas brigando. O avô de Yugi o presenteou com um quebra-cabeça antigo chamado Enigma do Milênio que, de acordo com a profecia, ao ser montado, seria consagrado com poderes inacreditáveis e possuiria um alter-ego denominado: Yami-Yugi. O destino escolheu Yugi para defender o mundo do retorno dos Jogos das Trevas. Após desvendar o mistério do Enigma do Milênio, Yugi o conserva em um colar, e sempre que pressentir o perigo evocará o espírito do Rei dos Jogos para ajudá-lo nas batalhas.

Primeira batalha Seto kaiba

Ao roubar do avô de Yugi a carta Dragão de Olhos Azuis, Seto kaiba, um aficionado por Monstros de Duelos, propõe uma batalha a Yugi, que encorajado pelos amigos aceita. Claro que a inteligência e a sabedoria de Yugi o fizeram vencer a batalha nos últimos instantes com a combinação das cartas Exódia, deixando o derrotado kaiba extremamente raivoso e humilhado.

Segunda batalha Maximillion Pegasus

Yugi recebe em casa uma caixa contendo uma fita de vídeo com imagens de Maximillion Pegasus, o idealizador de Montros de Duelos, lhe propondo um embate. Yugi não aceita, e Pegasus congela todos que estão na mesma sala. Sem saída o rei dos duelos decide enfrentar o inimigo e assim partem para a batalha. Infelizmente, Yugi não possuía cartas suficientes para derrotar o possuídor do olho do milênio, e assim teve que assistir ao aprisionamento da alma de seu avô por Pegasus e aceitar o desafio no Reino dos Duelistas.

Yugi e sua turma numa aventura no Egito

Maximillion Pegasus é o criador do jogo Monstros de Duelos, além de possuir a relíquia egípcia chamada Olho do Milênio, um tótem que dava a ele poderes estranhos. Após a batalha em que foi derrotado por Yugi, vinga-se, prendendo a alma do avô do adversário. O criador do jogo organiza um torneio de duelos na ilha onde mora, chamado Reino dos Duelistas. Assim inicia-se a primeira fase da saga de Yu-Gi-Oh!. Uma vez na ilha os duelistas todos recebem pulseiras que contêm estrelas, e nas batalhas são apostadas. Quem conseguir chegar ao máximo de 10 estrelas terá direito a entrar no castelo e disputar as finais. É o início da busca de Yugi: para libertar a alma do avô. Seu amigo de escola Joey não foi chamado para a ilha. Comovido com a situação do amigo, Yugi resolve doar uma estrela a ele para que possa competir nas batalhas dentro do reino. Começam os duelos e a alma do irmão de Seto Kaiba é aprisionada no castelo da ilha de Pegasus. Seto, ao saber do fato, vai atrás de Pegasus para resgatar a alma do irmão, acaba derrotado e com a alma aprisionada. Yugi vence e segue para a final com o criador. Durante a disputa, Yugi tem o desprazer de descobrir que Pegasus possui uma das relíquias do milênio, chamada Olho do Milênio, que permite ler a mente do adversário. Com esse poder Pegasus desvenda toda carta que Yugi põe em campo, e encontra uma maneira de neutralizá-la. E agora, como Yugi irá vencer a batalha? Isso é uma questão para o alter-ego: Yami Yugi. Enfurecido com a artimanha de Yugi, Pegasus envoca o domínio das trevas e consegue que seu adversário desmaie. Mas não é dessa vez que Pegasus ganha a batalha. Yami-Yugi entra em ação, domina a batalha e ganha o duelo, graças a uma carta colocada anteriormente por Yugi, antes de ficar inconsciente. Fim das batalhas e Pegasus desaparece, deixando todos na expectativa do prêmio. Bravos com o dono da ilha os ganhadores vão atrás de Pegasus recorrer aos prêmios. Durante a busca a turma encontra no quarto do mesmo um diário, que relata o objetivo de Pegasus de criar o reino: reunir todas as relíquias milenares e trazer Cecília, o amor de sua vida, de volta. Enquanto isso... em outro quarto do castelo, Bakura, portador do Anel do Milênio (que guarda um espírito de ladrão), rouba o olho do milênio de Pegasus e desaparece. E assim chega ao final da primeira parte, que fecha com todos os espíritos de volta a seus corpos e os prêmios entregues.

HISTÓRIA

Saiba tudo sobre Digimon

É aqui o início desta maravilhosa aventura

Tudo começa quando sete amiguinhos (Joe, Matt, Mimi, Sora, Izzy, Tai, e TK) estão em um acampamento de verão e vêem de repente alguns objetos estranhos caírem do céu. Eles vão até o local e os pegam para ver. Eram na verdade "digivices", um tipo de máquina de teletransporte para o "digimundo".

É aí que a aventura começa. As crianças são transportadas para o mundo digital, cheio de cores e de criaturas estranhas, os digimons. Sem saber nada sobre este mundo, sozinhas e perdidas, as crianças logo se tornam amigas destes monstrinhos digitais. Os digimons guiam e protegem seus amiguinhos humanos enquanto eles descobrem como funciona o mundo totalmente novo. Logo eles percebem que quando algum deles está em perigo os digimons evoluem. Vêem também que existem digimaus, que são digimons com poderes malignos. Na verdade é por isso que as crianças estão no digimundo: elas são os digiescolhidos e têm a função de destruir os digimaus. Apesar de tudo, alguns digimons não são realmente maus, mas estão assim porque engrenagens negras se alojam no corpo deles. Também existem os que já foram maus e

agora são digimons bons. Os digiescolhidos tentam encontrar o caminho de volta para casa, mas acabam cada vez mais envolvidos com o digimundo, e por isso ajudam seus amigos monstrinhos que se "diginvolvem" a salvar o mundo das garras do mal. Durante suas aventuras, encontram o velho e sábio Gennai, que conhece muitas coisas sobre o Digimundo e vai acompanhá-los por toda a história.

Digimon – 2 Amigos e novas aventuras

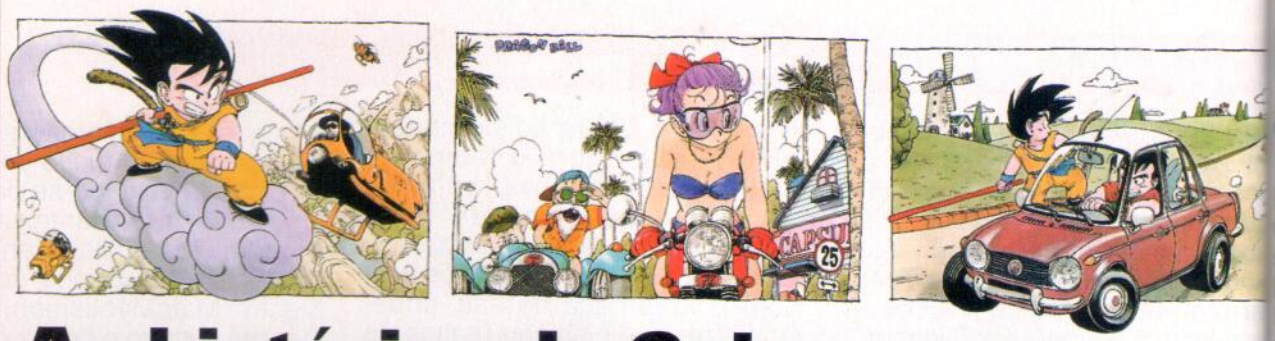
Três anos depois que os digiescolhidos conseguem derrotar o último grande inimigo: Apocalymon. O digimundo precisa novamente da ajuda das crianças (dessa vez Davis, Yolei, Cody, TK e Kari) para derrotar Kaizer, um menino que se auto-intitula "Imperador Digimon". Ele é dono do digivice negro que controla todos os digimons com o Anel Negro. Outra coisa interessante é que agora o tempo no Digimundo é real, ou seja, os digiescolhidos têm que ir ao Digimundo consertar os erros, voltar para casa e ainda ir à escola. Com uma jornada dessas, podemos dizer que eles são realmente heróis! Depois de um certo tempo, aparecem mais três grandes inimigos: Arukenimon, que é uma digimon aranha muito poderosa e se disfarça fazendo-se passar por uma mulher, o Mummymon, que prendeu todas as crianças com suas gazes a mando do Grande Mestre MaloMyotismon, que é o terceiro inimigo e talvez o mais influente, pois é quase impossível derrotá-lo.

Digimon 3 ou Tamers – Nova Dimensão

Agora, todos os personagens, inclusive os digimons, são diferentes das sagas anteriores. As lutas se passam mais vezes no mundo real do que no Digimundo. Os digimons são amplamente conhecidos por todos os humanos e gostam muito deles. Isso fez com que fosse criado um jogo de cartas sobre eles (Digimon Card Game), que virou mania entre a garotada. As crianças escolhidas desta vez são Lee, Takato e Ruki, um dos maiores jogadores do Digimon Card Game. Elas, junto com seus digimons, terão que se unir desta vez contra os Devas e Impmon, um poderoso digimau. Na nova temporada, são usadas as cartas para dar poderes aos digimons. Eles fazem um "Card Slash", que é passar a carta pelo novo digivice, o D-ARC. Algumas cartas aumentam os poderes dos digimons, outras podem "misturar" os poderes do digimon da carta com os poderes do digimon que vai usá-la. Um digimon que teve papel fundamental na trama é o Culumon, pois ele é importante para que os digimons possam diginvolver.

Digimon 4 ou Frontier – Toda a força dos Spirits digimons

Mais uma vez, o Digimundo passa por um grande perigo, ameaçando também o mundo real. Os governantes são os três grandes digimons sagrados: Seraphimon, Ophanimon e Kerubimon. Acontece que Kerubimon se revolta e faz com que o equilíbrio do Digimundo seja destruído e começa a se desintegrar. O maior problema é que os dez guerreiros legendários já não existem mais. Agora, Takuya, Kouji, Junpei, Izumi e Tomoki são os novos digiescolhidos. Eles vão para o Digimundo e se transformam em digimons que recebem o apoio dos "espíritos" dos guerreiros legendários que dão novos poderes à eles. Outra coisa legal é a Hybrid Diginvolvers, que nada mais é do que a digievolução de um digimon e seu digiescolhido. O principal digimau desta saga é o Kerpymon, também conhecido como "Rei da Escuridão".



As histórias de Goku e sua turma no maior sucesso da TV!

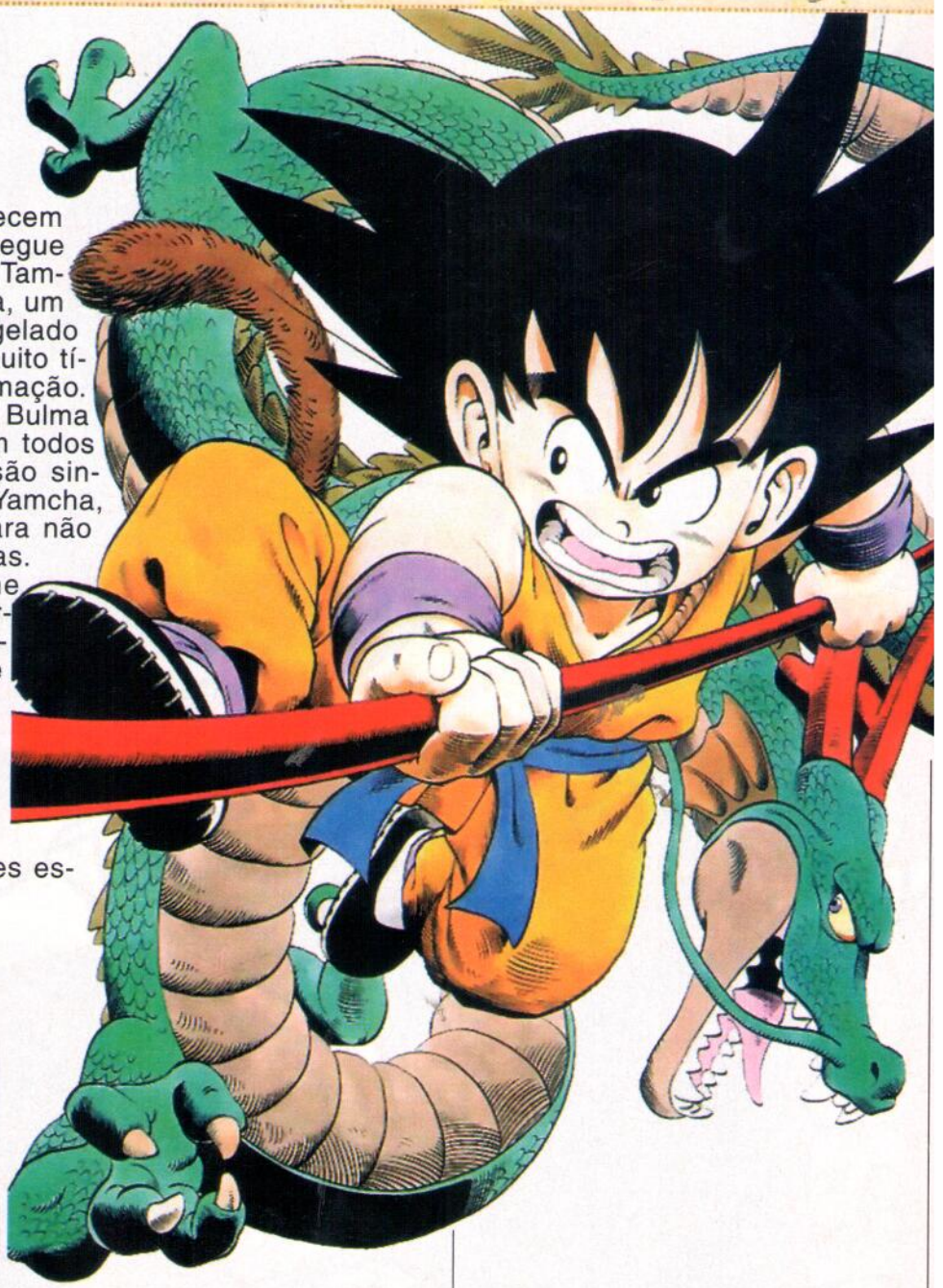
Amigos para sempre

Tudo começa com uma boa confusão, quando Goku encontra Bulma, sem querer, em uma de suas caçadas por comida. Ao ver o menino estranho como ele, que possui uma cauda de macaco e forças sobrenaturais, Bulma tenta se defender atirando, mas ele não morre e isso a impressiona demais. Após a agitação dos primeiros momentos, Bulma explica a Goku sobre a lenda dos Dragon Ball e relata que ficou surpresa com a atuação do mais novo amigo; conta lhe também que há sete esferas do dragão espalhadas pelo mundo e quando reunidas fazem surgir o dragão Sheng-Long, que realiza qualquer desejo de quem possuir os Dragon Ball. Bulma possui duas delas e Goku uma, mas ele não da à amiga, porém decide se juntar a ela na busca das outras. Assim que tudo explicado entre Bulma e Goku, eles partem para a aventura à procura das outras esferas. Acabam encontrando o mestre Kame, um especialista em artes marciais e que também possui uma das esferas. A amizade entre eles fortalece tanto que Kame presenteia Goku com uma nuvem voadora que o acompanhará por toda a saga, e a Bulma o amigo dá a esfera do dragão a quem pertencia.

Você sabia que Goku tinha rabo de macaco?

Mais amigos...

Pouco tempo depois eles conhecem Oolong, um porquinho que consegue se transformar em qualquer coisa. Também fazem amizade com Yamcha, um ladrão do deserto que fica congelado na frente de garotas porque é muito tímido; e Pual, seu gato de estimação. Todos se unem à dupla Goku e Bulma em busca das esferas, mas nem todos os objetivos dos personagens são sinceros, como por exemplo o de Yamcha, que pretende ativar o dragão para não congelar mais diante das garotas. A admiração de Goku por kame cresce. Ao começar a treinar artes marciais com o mestre, conhece um garoto chamado Kuririn, que se torna um de seus melhores amigos e o acompanhará por toda a vida. A turma participa de vários torneios de artes marciais, nos quais enfrentam grandes adversários que no final acabam virando amigos de Goku. Entre eles estão Tenshinhan e Chaos.

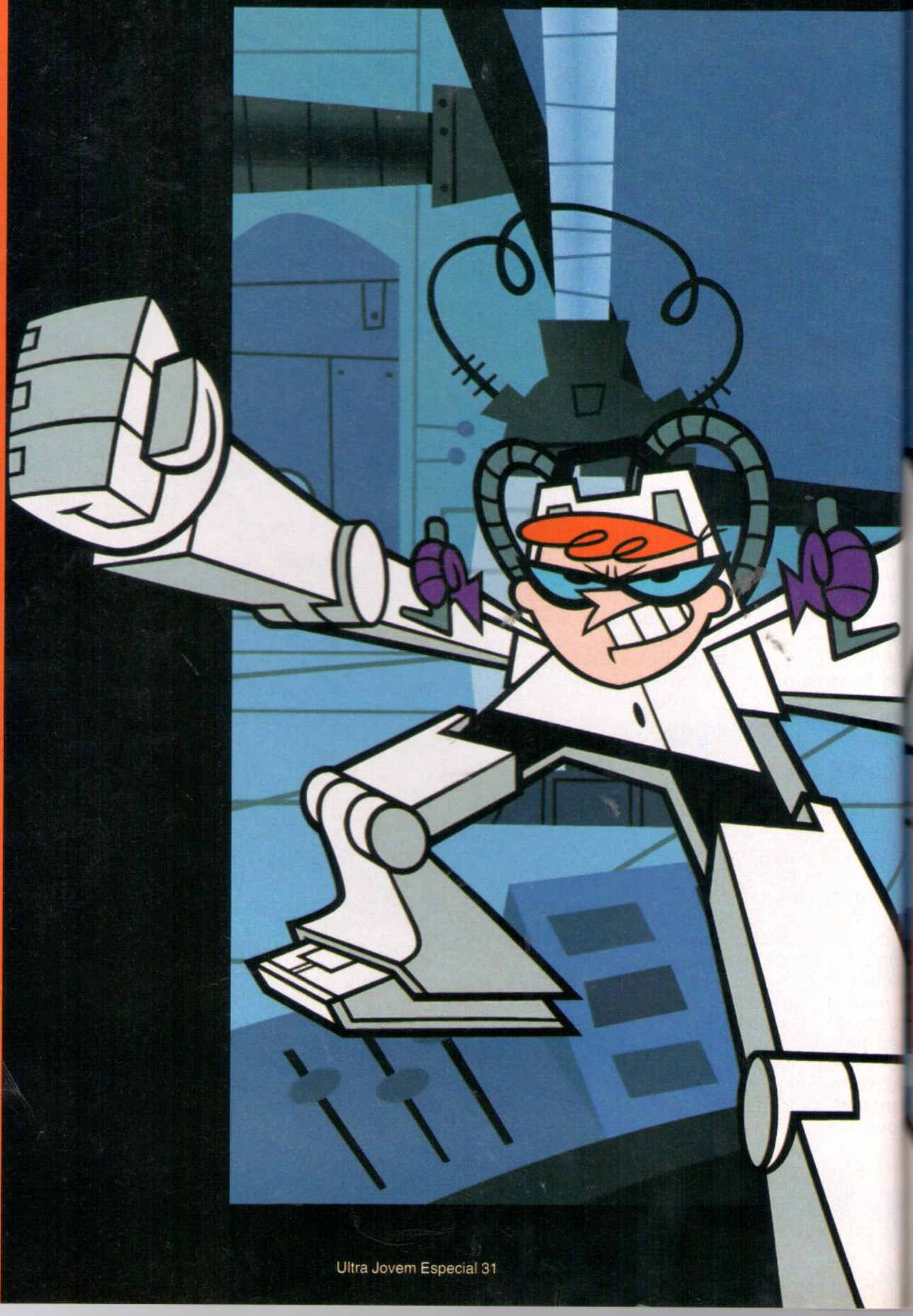


O inimigo

Algum tempo depois aparece o maior vilão dessa primeira fase do desenho, o tenebroso Piccolo Daimao, que deseja dominar o mundo. O primeiro confronto entre o herói e o vilão tem como vencedor Goku, mas não imaginavam que no final da batalha, Piccolo cuspisse um ovo que continha um pedaço de si. Anos depois o ovo virou Piccolo filho e está à procura de Goku na busca de vingança pela morte de seu pai. Ao saber da existência desse filho, Goku vai ao templo de Kami-Sama para treinar e se tornar mais forte e enfrentar seu novo adversário em futuro torneio. Em meio a descobertas Goku fica sabendo que Kami-Sama é a parte boa de Piccolo, que há muitos e muitos anos foram separados. Alguns anos se passam, e Goku já adolescente derrota mais uma vez seu arquiinimigo Piccolo, mas devido ao seu bom caráter, não o mata. Próximo ao final da fase, Goku casa-se com Chi Chi, uma garota que conheceu quando ainda era um menino cheio de ilusões.

Laboratório de Dexter

Todo dia é dia de ciênci



O garoto que parece ser um simples menino, mas na verdade é o maior gênio da ciência.

Escondido de seus pais Déxter construiu o laboratório de ciências mais famoso do mundo, que só permite a entrada de crianças por uma porta secreta. Começou seu magnífico projeto com um controle remoto quebrado, peças antigas, brinquedos e mais alguns detalhes misteriosos. Todos os equipamentos funcionam a base de energia renovável para não chamar a atenção dos pais.

Seu incrível laboratório foi descoberto pela agitada De De que é sua irmã mais velha. A partir desse acontecimento Dexter passará o resto de seus dias tentando mantê-la o mais longe possível do seu invento. Ele se esconde em seu super quarto-laboratório para bolar planos incríveis para salvar o mundo e combater o seu inimigo, Mandark., um colega de escola que monta um laboratório maior e melhor que o de Dexter. Agora Dexter tem que arrumar um jeito de se livrar de De De e provar a Mandark que ele é o maior gênio da ciência.

A partir de agosto, ‡s 21h, vocÍ ver· uma hora inteirinha com Dexter! O pequeno gínio se trancou no seu quarto-laboratÛrio e quando a Dee Dee souber, n„o vai deix··lo em paz. Cartoon Network A partir agosto, de segunda a sexta, ‡s 21h.

Os outros desenhos que se cuidem porque a Mônica e sua turma chegou para arrasar com tudo!

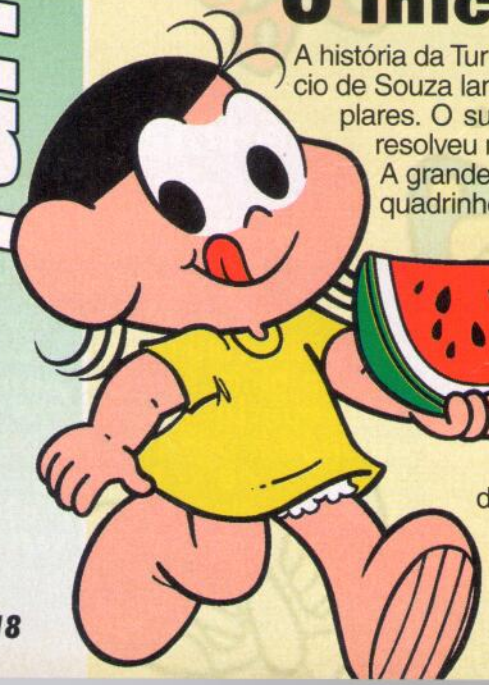
Os personagens mais conhecidos dos quadrinhos nacionais ganham programa semanal na tv a cabo para contar suas aventuras e peripécias. São mais de 40 anos de aventuras e muita diversão por todo o canto do Brasil. Agora o desenho da turma da Mônica estréia no Cartoon Network. È a primeira exibição de uma série brasileira no canal americano. Após conquistar as telonas do cinemas a turma da Mônica chega a tv a cabo com muitas novidades da turminha mais legal da história dos desenhos!

Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali e Chico Bento fazem um show de 30 minutos que vai ao ar todos os domingos, ás 9h. O bloco conta com uma série de vinhetas e entrevistas nas quais Mauricio de Souza, o criador do desenho, conta a história da turma e características de seus personagens, e até desenha alguns deles especialmente para os espectadores.

Durante os intervalos a turminha de cartunista brasileiro irá fazer brincadeiras com outros personagens do canal para a divulgação do desenho. Além dos principais personagens da turma, outros também terão sua vez como Penadinho, Astronauta e companhia, garantem a diversão da criançada nas telas da tv.

Com episódios inéditos na televisão a turminha irá investigar mistérios, visitar lugares assustadores, enfrentar monstros e vampiros, entender um pouco mais como é a vida de seus colegas e bichinhos de estimação, e passar por situações para lá de divertidas. Dentre os desenhos qu vão ser exibidos estão: A Ilha Mis teriosa, O Mônico, Mingau co Chuva e Coisa de Louco.

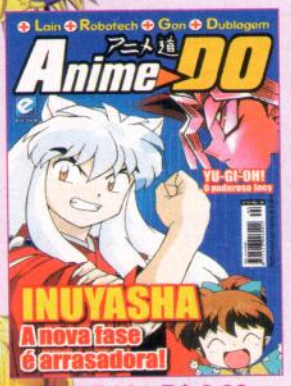
O inicio



A história da Turma da Mônica começou em 1970, quando Maurício de Souza lançou a revista com uma tiragem de 200 mil exemplares. O sucesso veio em seguida quando resolveu montar um estúdio de animação. A grande dificuldade para a história em quadrinhos na época foi enfrentar a invasão dos desenhos japoneses no país. Hoje, a turma esta viva em revistas em quadrinhos, jornais, livros, brinquedos, filmes, materiais escolares, internet, teatro, shows e em aproximadamente 2.800 produtos licenciados de variados segmentos. Além de projetos sociais e educaionais usam a imagem da turma de Maurício de Souza. Agora é a vez da tv!

Anime DO

FIQUE ANTENADO EM TUDO O QUE ROLA NOS DESENHOS ANIMADOS!



R-AD44 • R$ 2,90

R-AD45 • R$ 2,90

R-AD46 • R$ 2,90

R-AD47 • R$ 2,90

R-AD48 • R$ 2,90

R-AD49 • R$ 2,90

R-AD50 • R$ 1,90

QUER SABER MAIS... ADQUIRA JÁ ESTES EXEMPLARES.
ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER.
Consulte outras edições da nossa coleção de AnimeDO. Ligue: (11) 3855-1000)

[ ] R-AD44 [ ] R-AD45 [ ] R-AD46 [ ] R-AD47 [ ] R-AD48 [ ] R-AD49 [ ] R-AD50

Você pode adquirir estes produtos através do nosso site: **www.escala.com.br**, ou pelo telefone **(11) 3855-1000**.
Se preferir, compre com Cheque Nominal, Cheque Correio ou Vale Postal nominal à Editora Escala,
Caixa Postal 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo/SP. Prazo de entrega: em até 20 dias. Taxa de entrega: R$ 3,00.
Observação importante: favor preencher a última linha do vale postal com os códigos das revistas.

Aceitamos todos os cartões de crédito: VISA

ESPECIAL!!!
Para pedidos de 10 a 20 exemplares **30%** de desconto.
Para pedidos acima de 20 exemplares **40%** de desconto.
(Não precisa ser necessariamente da mesma edição)

EDITORA escala

Jogos de piões e estratégias com Feras Bits e, claro, muita ação!

O anime japonês Beyblade ganhou a todos desde o dia em que estreou no Japão, no ano de 2001, e veio com uma enorme variedade de estratégias de jogo e batalhas emocionantes. Dessa vez a brincadeira é com piões. Aprenda a jogar Beyblade com os personagens dessa maravilhosa aventura! Descubra quais são os times e o que fazem para serem os grandes vencedores.

Você sabe jogar piões

Antigamente, todas as crianças sabiam jogar piões. Também, é muito simples: você pega o pião, enrola um barbante ao redor do corpo dele e, num impulso, o lança dentro de um círculo pré-desenhado. Já o pião do Beyblade não tem a linha e é dividido em cinco partes, depois evoca-se uma Fera Bit. Agora que já sabe de tudo isso, pode se preparar para jogar Beyblade!

A série Beyblade é baseada em um tradicional esporte japonês, que requer muita dedicação e habilidade para ser jogado. Todas as batalhas acontecem no estádio Beyblade, cada ponto dependerá do pião que ficar girando mais tempo. Ganha quem marcar sete pontos ou mais nas batalhas. A trama tem como personagem principal Tyson, um garoto que sabe tudo de artes marciais e entende como ninguém de piões. Ao longo dos episódios ele se junta a uma equipe, os Bleyblakers, para derrotar os mais perigosos adversários. Ele herdou de seus ancestrais um poder místico que já está em sua família e deveria ser passado a uma pessoa merecedora e talentosa, assim como ele.

O que é um Beyblade?

Beyblade é um pião composto por cinco partes: o Bit propriamente dito, que se localiza na parte superior do pião, o disco de peso, o anel de ataque, a engrenagem giratória e a base laminada. Alguns Beyblades conseguem invocar poderosos espíritos durante a partida, que são chamados de Feras Bit. Dependendo de como forem combinadas, pode-se ganhar bons campeonatos. Mas, ao invocar uma Fera Bit o pião ganha poderes que darão muitas vantagens aos jogadores e são capazes de derrotar os adversários. Veja na caixa ao lado mais explicações sobre essas poderosas feras que ajudam os competidores.

O que são Feras Bit?

São espíritos poderosos que entram nos Beyblades, deixando-os com poderes extraordinários. Alguns jogadores conseguem invocar poderosos espíritos para seus piões, assim os deixando mais fortes e ajudando-os a vencer a partida.

As equipes

Os times ou equipes são criados de diversas maneiras, mas geralmente o critério principal é a afinidade entre os membros. Especialmente nesta edição, vamos falar sobre três equipes: os Bleyblakers, os Saint Shields e os Psykick. Existem jogadores que não têm equipe, mas jogam sozinhos ou em duplas. Confira!

Bleyblakers.: Tyson, Kay, Max, Ray e Kenny. (veja nas fichas de personagens juntas com o pôster)
Saint Shields: Ozuma, Dunga, Joseph e Mariam
Psykick: Kane, Goki, Jim e Salima

Saint Shields

Ozuma

O líder da equipe Saint Shields é um adversário com o qual se deve ter atenção. Suas habilidades no jogo de Beyblade são surpreendentes e ele tem um jeitinho para tirar o coelho da cartola que fazem com que Tyson tenha que tomar muito cuidado com ele. A esperteza e a maneira imperiosa como Ozuma usa seu Beyblade o ajudaram a derrotar Tyson em sua primeira batalha.

Dunga

A força é tão poderosa quanto sua irritação. Nas competições, lança toda a fúria quando seus adversários menos esperam. Sua força bruta faz com que freqüentemente vença seus oponentes, mas as emoções descontroladas fazem com que ele geralmente perca o bom-senso, conduzindo-o a perdas desnecessárias.

Joseph

Joseph é completamente dissimulado. Ele é sorrateiro e consegue entrar nos esconderijos dos inimigos, e isto geralmente o coloca um passo à frente de todos. Tem grande habilidade em usar as sombras e a escuridão para tirar vantagem, isso o torna um jogador extremamente difícil de ser rastreado. Sua tática é acertar o adversário e depois se afastar, deixando-os surpresos, pois não sabem o que ou quem os acertou.

Mariam

É dona de um espírito selvagem, com um senso de humor igualmente selvagem. Muito sarcástica, raramente perde uma oportunidade de dar uma "espetada" em alguém, principalmente em Dunga, seu alvo predileto. Extremamente imprevisível, seus oponentes ficam atordoados por tantos ataques inesperados. Sua maior habilidade é confundir os adversários, os deixando vulneráveis para o ataque. Geralmente ela se junta ao seu irmão Joseph para lutar contra os oponentes mais difíceis. Juntos, formam um par formidável.

Psykick Kane

Este Bleyblader é muito habilidoso e um líder nato. Kane era um concorrente feroz, tão valioso quanto Tyson. Agora, trabalhando junto com o Cyber Dragoon, até Tyson estará sob pressão para cair do pódio. Além disso, Kane luta ao lado de sua Fera Bit e isto os tornam mais fortes e poderosos.

Goki

É o mais bárbaro de todos os Bleybladers. Ele não é famoso pela inteligência, mas com Jim pensando por ele, isso normalmente não o incomoda. É um dos competidores mais fortes em qualquer batalha. Sua força física é a única coisa capaz de controlar sua Fera Bit, o Cyber Dranzer. Tira vantagem da força sempre que possível.

Jim

Jim é muito hábil em analisar as fraquezas dos oponentes e usá-las para ter vantagem. Foi o primeiro membro da equipe Psykick a adquirir uma Cyber Fera Bit, e conseguiu convencer o restante da equipe a adquirir esta nova tecnologia. Juntando a mente analítica de Jim com a força bruta de Goki, o par faz uma combinação perigosa.

Salima

Salima era contra a idéia de usar cópias digitais das Feras Bit da equipe Bladebrakers. Ela tentou convencer o restante da sua equipe de que essa era uma fria, mas ficou impressionada quando viu o desempenho das Cyber Feras Bit na arena.

ULTRA
JOVEM
Bladebrakers

Bladebrakers

Tyson

Tyson é um menino de 13 anos, superenergético e nunca diz não a um desafio. Dedicado aos esportes, é uma fera em artes marciais e sempre aperfeiçoa as técnicas com seu avô. Mesmo quando as batatas fritas estão acabando, Tyson dá um jeito de ter sucesso, por mais que seja necessário trabalhar duro. Viveu com seu avô e tem respeito por ele, mas nem sempre demonstra. A coragem e auto confiança nas habilidades tendem a lançar Tyson aos problemas. Entra em batalhas sem pensar, é instintivo e sua fé faz com que ele não se importe com obstáculos. Seu estilo de jogo é agressivo, tornando-o um concorrente difícil de ser derrotado, a cada dia há mais rivais querendo disputar com ele. Sua Fera Bit é a Dragoon e foi herdada de família, cuja tradição era ser repassada a uma pessoa de coração bom, assim como ele. Uma das lutas mais importantes foi contra Kai, que era seu maior adversário. Durante a luta, algo interessante acontece...

Kai

Não importa quais emoções esteja se
tindo, publicamente Kai é sempre frio e c
tante. Ele é com certeza o mais misteric
da equipe. Apesar de ser um excelente co
petidor, Kai prefere estar à sombra de algu
de seus companheiros de equipe a ter os h
lofotes voltados para ele. Era o líder de ou
equipe, uma turma que trapaceava muito pa
ganhar as batalhas. Durante uma luta en
Kai e Tyson, eles se tornam amigos, e k
resolve ir para a equipe dos Bladebrakers. F
rece ser interesseiro, e costuma vencer
lutas de maneira rápida e eficaz. Quan
Tyson sai da linha é geralmente Kai quem
tira das encrencas. Para Kai, Beyblade nã
apenas um jogo; é algo que está no sangu

爆転シュート
ベイブレード
THE MOVIE
激闘!! タカオ VS 大地

Ray

Ray é orgulhoso e confiante, mas extremamente autocrítico quanto ao próprio desempenho nas batalhas. Pode ser amigável e extrovertido quando quer, mas tende a ser quieto. Ray é o mais atlético da equipe e está sempre treinando o corpo, a mente e a alma para se tornar o maior Beyblader que já existiu. Ele treinava em sua cidade, mas quando viu que não podia aprender mais nada lá, lançou-se no mundo em busca de novas técnicas que aperfeiçoassem suas habilidades. É aliado de Tyson na equipe e tira proveito disso se tornando mais forte.

Kenny

Kenny é um dos mais importantes integrantes dos Bladebrakers, embora ele não entre na arena porque teve sua fera bit Dizzy aprisionada no laptop, depois de uma forte descarga elétrica. Apesar disso, usa a inteligência para ajudar os amigos e é muito importante para a equipe. Por meio do computador Kenny pode ver algumas informações dos adversários que são fundamentais para a vitória do time.

Max

Max é um bom menino, que consegue ver as melhores coisas em tudo e em todos. É como um irmão para Tyson e adora rir, não importa o que aconteça. Max é um Beyblader extremamente hábil e tem especialidade no estilo defensivo de jogo, além de ser um excelente estrategista. Acredita que para vencer uma batalha é necessário não apenas um bom pião, mas também que o jogador se empenhe para ganhar. Para ele, Beyblade é um caso de família, já que seus pais estão intimamente envolvidos no jogo.

DIGIMON

ULTRA JOVEN

Meninas Superpoderosas

Conheça as meninas que arriscam as vidas para defender a cidade onde vivem das forças do mal. E ainda, um pouco da personalidade de cada uma. Qual delas é a sua cara?

AÁucar, tempero e tudo que h· de bom, estes foram os ingredientes que o professor Unitonium escolheu para criar as garotas perfeitas, mas por descuido acabou adicionando o Elemento X ‡ fÛrmula. Assim surgiram as trÍs heroÌnas, Florzinha, Lindinha e Docinho, meninas superpoderosas, que possuem jeitos diferentes, mas que unidas dedicam suas vidas para defender a populaÁ„o de Townsville dos vilıes que assombram a cidade.

Florzinha

Com o cabelo cor de fogo, Florzinha é a líder do trio. É muito batalhadora e determinada; não desiste das situações facilmente. A função dela é dar ordens e preparar as outras para enfrentar o mal de Townsville. Dentre as meninas ela é a única que tem o superpoder de soltar um bafo congelante, além de voar. É extremamente confiante em si mesma, e um pouco egoísta, mas sabe ser muito gentil. Gosta de ir à escola e freqüentar museus e cinemas.

Ficha Completa
Nome: Blossom
Idade: 5 anos
Elemento: tudo que é bom
Personalidade: confidente, orgulhosa, batalhadora e egoísta
PosiÁ„o: a líder do trio

Lindinha

É a mais meiga, carrega a generosidade nas costas e muitas vezes é chorona. Lindinha tem os cabelos loiros, presos em duas marias-chiquinhas e olhos azuis que revelam sua coragem quando se trata de defender a cidade do mal. É muito observadora e é alvo de chacotas por parte de sua irmã, porque morre de medo de escuro.

Ficha Completa
Nome: Bubbles
Idade: 5 anos
Elemento: açúcar
Personalidade: sensível, inocente, corajosa e observadora
PosiÁ„o: a mais calma do trio

Docinho

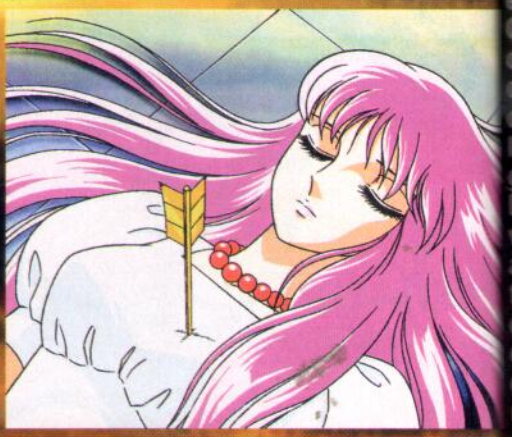
A mais moleca do trio é morena e tem olhos verdes. A palavra que a define é ação. Cheia de molecagens, e sempre pronta para o ataque, com uma visão de raio-x e poderes de voar. Às vezes é mal-humorada e rude com a irmã Lindinha, mas por dentro é um doce de menina. Não gosta de meninos e adora filmes de terror. Seu programa predileto é lutar com monstros e criminosos.

Ficha Completa
Nome: Buttercup
Idade: 5 anos
Elemento: pimenta
Personalidade: forte, corajosa, agressiva, mal-humorada, mas esconde o lado sensível
PosiÁ„o: a lutadora

Saori

CAVALEIROS DO ZODÍACO

Saori é uma das personagens mais importantes no desenho dos Cavaleiros do Zodíaco. Afinal, os Cavaleiros têm um objetivo, e este é protegê-la a qualquer custo. Tudo isso porque Saori é a reencarnação da deusa Athena que volta à Terra a cada centena de anos. E, acredite se quiser, a Saori, mesmo sendo muito boazinha, possui muitos inimigos desde o dia em que nasceu.



A história dos Cavaleiros do Zodíaco é muito bonita, e antiga também. Há muito tempo, na Grécia, a deusa Atena criou uma guarda pessoal composta por homens corajosos e valorosos que não usavam armas, já que a deusa era contra o uso delas. A única arma que eles podiam e deviam usar era a força interior, combinada com o poder de suas armaduras.

A deusa Atena criou esta guarda com dois objetivos: proteger a humanidade do domínio das forças malignas e auxiliá-la na manutenção da paz. Eles eram os Cavaleiros de Atena. Quando chegou o tempo de Atena partir, ela afirmou que voltaria quando o mundo estivesse sendo ameaçado novamente, e deixou ordens para que os Cavaleiros treinassem novos Cavaleiros, que lutariam quando ela voltasse.

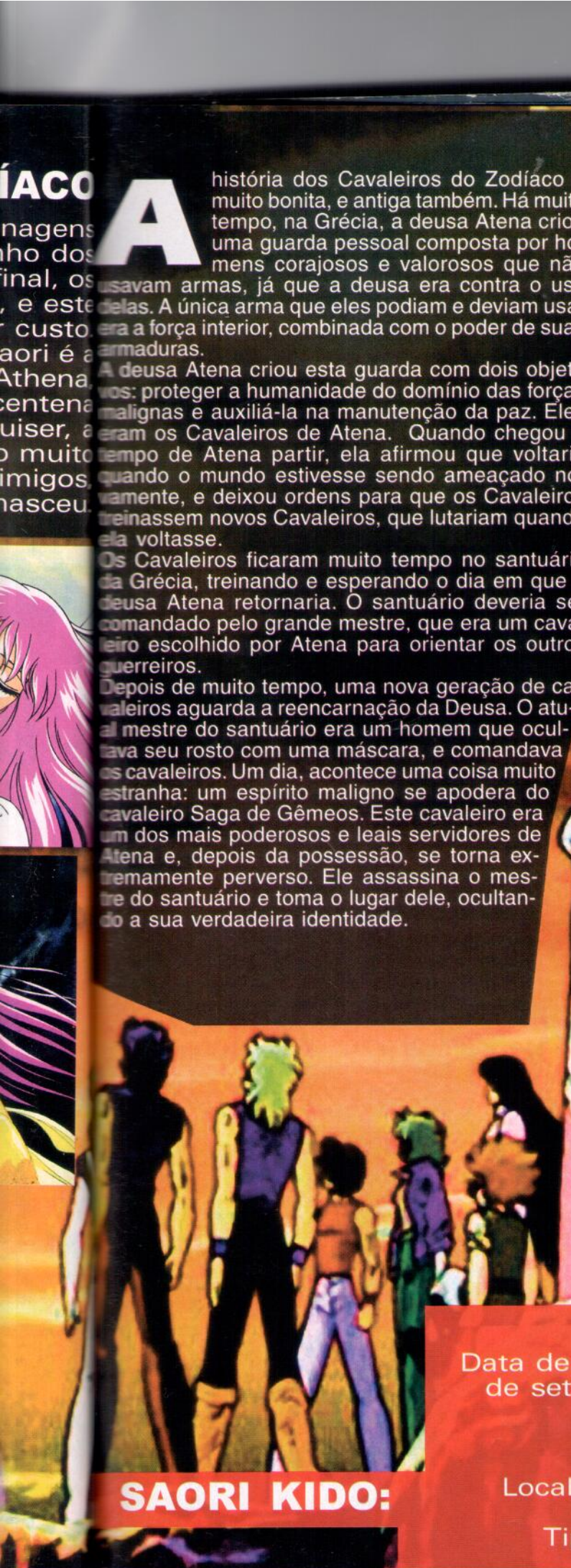
Os Cavaleiros ficaram muito tempo no santuário da Grécia, treinando e esperando o dia em que a deusa Atena retornaria. O santuário deveria ser comandado pelo grande mestre, que era um cavaleiro escolhido por Atena para orientar os outros guerreiros.

Depois de muito tempo, uma nova geração de cavaleiros aguarda a reencarnação da Deusa. O atual mestre do santuário era um homem que ocultava seu rosto com uma máscara, e comandava os cavaleiros. Um dia, acontece uma coisa muito estranha: um espírito maligno se apodera do cavaleiro Saga de Gêmeos. Este cavaleiro era um dos mais poderosos e leais servidores de Atena e, depois da possessão, se torna extremamente perverso. Ele assassina o mestre do santuário e toma o lugar dele, ocultando a sua verdadeira identidade.

Numa noite, o falso mestre tenta matar um bebê recém-nascido que tinha chegado ao santuário e que era a reencarnação de Atena. No último instante, Aioros, o cavaleiro de Sagitário, consegue salvar a criança e fugir às pressas. O falso mestre dá o alarme para os outros cavaleiros e diz que Aioros tinha abandonado o santuário e tentado matar Atena. Enquanto fugia, Aioros foi alcançado por Shura de Capricórnio, que o atacou impiedosamente. Por estar seriamente ferido, Aioros é dado como morto, e a criança é abandonada com ele.

Aioros juntou suas últimas forças, carregou a armadura de ouro de Sagitário e o bebê e fugiu até o Partenon, no centro histórico de Atenas. Lá, ele esperou até o amanhecer, quando um rico industrial japonês chamado Mitsumasa Kido o encontrou. Antes de morrer, Aioros contou a Mitsumasa sobre o santuário, Atena, os cavaleiros e sobre a importância que eles têm para o bem da humanidade. Ele pede também que Mitsumasa proteja o bebê até que ele cresça e que um dia seja escolhido um jovem corajoso e que se destaque, para que ele receba a armadura de Sagitário. Diante disso, Mitsumasa promete adotar e proteger o bebê e encontrar um cavaleiro digno de usar a armadura de ouro.

Assim, Saori é salva e começaa participar de muitas aventuras com os Cavaleiros!



SAORI KIDO:

Idade: 13 anos
Data de nascimento: 01 de setembro de 1970.
Signo: Virgem
Altura: 1,55 m
Peso: 44 kg
Local de nascimento: Grécia
Tipo Sangüíneo: A

Homem-Aranha: um herói diferente

Homem-Aranha é na verdade Peter Paker, que se tornou herói por um pequeno acaso. Uma picada de aranha, quando ele ainda era um adolescente, deu novo rumo a sua vida, fazendo com que ele se tornasse um aliado do bem. Afinal, com os grandes poderes vêm as grandes responsabilidades.

Órfão desde pequeno, era muito inteligente e sempre se destacou na escola, o que o tornava um verdadeiro "CDF".

Por isso mesmo, era renegado pela maioria de seus colegas. Peter Paker perdeu os pais quando era muito novo, e desde então morava com os parentes. Tia May e tio Ben sempre cuidaram muito bem de Peter, dando muito carinho, compreensão e o educaram como se fosse seu próprio filho. Peter levava uma vida pacata e normal como qualquer adolescente da idade dele.

Um dia, tudo mudou. Durante uma excursão escolar a um laboratório de ciências, o jovem Peter foi picado por uma aranha radioativa. Com isso, ele passou a ter vários poderes: força sobre-humana, superagilidade, habilidade de escalar paredes, saltos, e um belíssimo "sentido aranha".

Quando era um jovem normal sonhava se tornar famoso.

Apesar de todos os poderes que ele passou a ter, Peter não pretendia se tornar herói. A única coisa que ele queria era ser conhecido, ficar famoso. Ele criou um uniforme azul e vermelho e passou a se apresentar na televisão como o Espetacular Homem-Aranha. Um dia, viu um la-

drão fugindo, e mesmo podendo impedi-lo, Peter não interferiu. Pouco tempo depois, ele ficou sabendo que seu tio Ben tinha sido assassinado por este mesmo ladrão. A partir daí, Peter passou a usar seus poderes e agir como o verdadeiro Homem-Aranha.

O Homem - Aranha começa a conhecer e enfrentar seus lendários inimigos: Duende Verde, Doutor Octopus, Kraven, Abutre, Electro, Homem-Areia, Mystério, Escorpião, Rhino, Rei do Crime, Lagarto, Carnificina e Venon, dentre muitos outros. Mesmo enfrentando os bandidos, ele sempre foi acusado de ser um criminoso pelo editor do Clarim Diário, J. Jonah Jamenson.

Infelizmente, para Peter Paker, a opinião pública sempre tende a acreditar no editor do Clarim Diário do que em suas ações. Além das muitas dificuldades que Peter enfrentava por ser um herói, sempre passou por momentos superproblemáticos na sua vida pessoal, dentre eles, abandonar tudo para cuidar de sua tia May, que tinha saúde frágil.

Encontros e desencontros

Peter conheceu Gwen Stacy e eles se apaixonaram. O lado humano do nosso herói volta a aparecer quando o Capitão Stacy, pai de Gwen, é assassinado pelo Doutor Octopus e com a morte da própria Gwen, grande amor da vida de Peter, causada pelo pior inimigo dele, o Duende Verde.

Depois disso, Peter pensou em deixar de ser o Homem-Aranha, mas seu senso de responsabilidade acaba o trazendo de volta à ativa. Tempos depois, superado o trauma por ter perdido seu grande amor, Peter se casou com Mary Jane Watson. Mesmo assim, seus problemas continuaram. A vida entre Mary Jane e Peter se tornou um verdadeiro caos quando Ben Rilley, um clone do Aranha, criado por Chacal, reapareceu na mesma época em que a tia May faleceu. Depois, Peter acabou descobrindo que Ben era o verdadeiro Aranha. O casal sai de Nova Iorque e Ben Rilley ficou com o uniforme e os encargos do Homem-Aranha. Peter volta para sua cidade natal e com o tempo descobre que o Duende Verde estava vivo e que ele tinha arquitetado todo aquele plano para destrui-lo. Duende Verde mata Rilley e ainda rapta a filha recém-nascida de Peter. Esses fatos levam Peter a voltar a vestir seu uniforme. Continuam se enfrentando até que Norman enlouquece completamente e Peter desiste mais uma vez de ser o Aranha. Peter passa a levar uma vida pacata com Mary Jane e sua tia May (que estava viva também), trabalhando numa empresa de tecnologia. Mas o senso de responsabilidade do Aranha não o deixa quieto e quebra a promessa feita à Mary Jane voltando a se vestir como tal, combatendo mais uma vez todo o mundo do crime e seus mais perigosos inimigos.

Samurai Jack

O guerreiro que veio para destruir o diabólico Abu!

No Japão feudal, havia um guerreiro samurai. Ele passou muitos anos se preparando pelo mundo afora para combater um poderoso demônio: Abu. Acontece que o inimigo do samurai joga um feitiço que transporta o guerreiro para o portal do tempo, e lança o herói a muitos anos no futuro. Ele descobre que lá no futuro, Abu domina tudo e todos, e o mal é a lei. Para viver neste "futuro alternativo", o guerreiro foi batizado pelos moradores locais como Jack. Assim ele começa a procurar a maneira de voltar ao passado e livrar o futuro das garras deste malvado vilão. A história do Samurai Jack é inspirada em uma das grandes obras dos quadrinhos: Ronin, de Frank Miller.

A obra de Miller é uma mistura de elementos do mangá com os quadrinhos tradicionais, além de páginas de ação detalhadas incrustadas de diálogos psicológicos que criaram um traço único e inconfundível.

O desenho Samurai Jack seguiu o mesmo caminho de criação, já que tem em suas raízes uma mistura de Ronin e de mangá japonês. Seu criador Genndy Tartakovsky, equipe de criação e produção é a mesma que fez As Meninas Superpoderosas e O Laboratório de Dexter. Em Samurai Jack, eles conseguiram elaborar um excelente trabalho, com traços vibrantes, coloridos, dinâmicos e que englobam uma maneira nova de fazer desenho animado. Também é comum o uso de cenas sem diálogo, em que a narrativa visual conta a história.

O chinês mais simpático do cinema ganha agora um desenho com suas aventuras

Jackie Chan

Nascido em uma família pobre, o pequeno Jackie Chan foi criado com dificuldade pelos seus pais. Aos 7 anos, foi para a Academia Chinesa de Drama da Ópera de Pequim, onde treinou por dez anos artes dramáticas, canto, dança, kung fu, instrumentos musicais e artes circenses. Isso o ajudou a desenvolver força, técnicas marciais, habilidades artísticas e principalmente a sensibilidade de um herói, que está sempre presente nos seus filmes. Jackie Chan tem estilo próprio e muito característico colocando humor e coreografias nas cenas de ação. É tão querido no mundo todo que acabou virando desenho animado. Na série da TV nosso amigo é especialista em artes marciais e foi recrutado para a polícia secreta, Seção 13, com o objetivo de recuperar os doze Talismãs do Zodíaco que estão espalhados pelo mundo. Unido a sua sobrinha Jade na busca, se envolve nas mais ousadas aventuras para resgatar os talismãs extremamente cobiçados pela facção criminosa Dark Hand, que sempre tenta impedir o herói de sua conquista. Os Talismãs permitem a quem os possuir poderes secretos.

E se unidos podem libertar uma força maligna capaz de evocar um demônio que destruirá toda a civilização mundial. São inspirados nos signos do zodíaco chinês e cada um tem um poder especial. Divirta-se com as cenas engraçadas e cheias de ação protagonizadas pelo chinês mais querido do mundo!

Astro Boy

De cara nova Astro Boy chega ao Brasil para encantar os antigos fãs e cativar os que ainda não o conhecem

Tudo começou em 1959, quando Osamu Tezuka criou um mangá chamado Tetsuwan Atomu – Poderoso Átomo – ou Astro Boy, aqui no Brasil. Quando foi criado, o Astro Boy era publicado na Shonen Magazine, uma revista que lança vários mangás, fazendo sucesso. Lógico que no caso de Astro Boy, houve muita aceitação do público e o mangá foi um verdadeiro sucesso. Aliás, foi tão bem-sucedido que em 1963 além de mangá, virou um anime de 193 episódios, e foi o primeiro anime de aventura a ser exibido no Japão. Esse resultado positivo alcançado pelo Astro Boy permitiu ao seu idealizador, Osamu, criar novos episódios durante 21 anos. E se você imagina que o sucesso foi só no Japão, está enganado. O anime foi exibido aqui no Ocidente e fez muito sucesso. Foi tão bem sucedido que além de competir com seriados americanos de peso, tais como I Love Lucy e A Feiticeira, ainda aproveitou e abriu as portas para que outros animes entrassem. Foi o caso de Gigantor, 8th Man e Speed Racer. Depois de tanto sucesso em histórias em que a combinação de narrativa visual, humor e ação marcaram época, Astro Boy ganhou um remake, que estreou dia 1º de junho no Cartoon Network. E a história? Porque este desenho faz tem tanto sucesso?

O robô que tem emoções e ainda voa

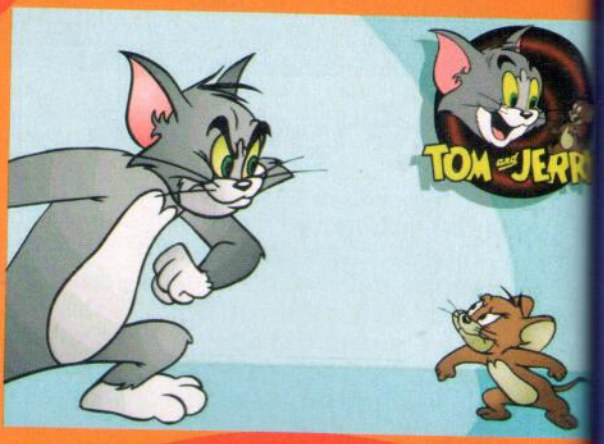
A história do Astro Boy é muito interessante, e também muito simples. Vamos lá: tudo começa em 2030, quando um grande cientista, Dr. Tenma, resolve criar um robô idêntico a seu filho Toby, que tinha falecido em um acidente de carro. Quando termina a sua mais engenhosa criação, ele percebe que aquele robô nunca poderá substituir seu filho. Então, resolve entregar sua criação a um circo onde a principal atração são as lutas de robôs. A aventura realmente começa neste ponto, pois é neste circo que o robô é adotado pelo simpático Dr. O'Shay e ganha o nome de Astro Boy. Seu novo "pai" é um grande defensor dos direitos dos andróides e ensina a Astro Boy o que é certo e o que é errado, e que ele deve proteger e defender as boas causas do mundo. Para isso, o jovem robô conta com poderosos propulsores em suas botas, o que lhe dá a habilidade de voar, raios laser que são disparados de seus dedos, além de uma força sobre-humana.

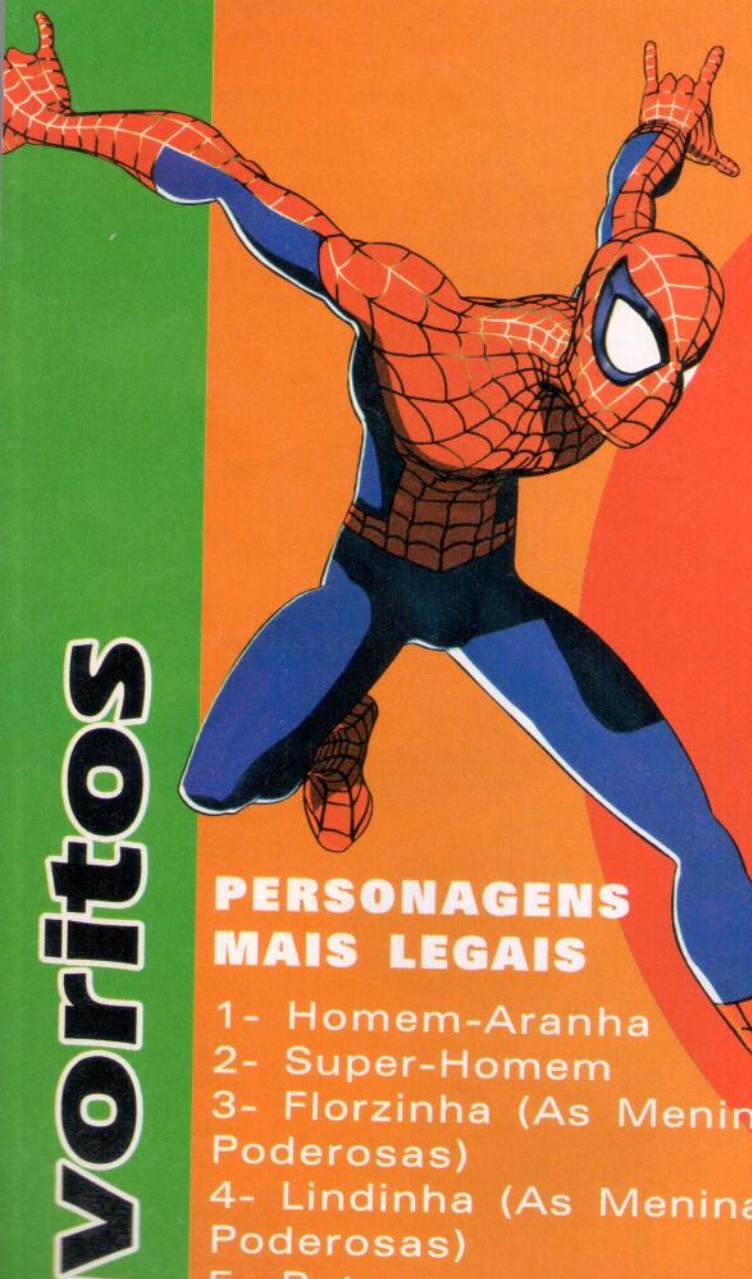
Em suas aventuras, o Astro Boy tenta de todas as maneiras resolver os problemas de uma forma pacífica, e, apenas em último caso, vai usar a força para lutar contra robôs descontrolados, salvar a vida de humanos e robôs em dificuldades e impedir que mentes doentias ponham em risco o futuro próspero e tranqüilo da convivência entre homens e andróides.

Vale a pena conferir este desenho que com certeza vai agradar a adultos e crianças!

Os 10 +

A revista Ultra Jovem Especial TV fez uma pesquisa para saber quais s„o os desenhos mais legais de 2004. E tambÈm qual o herÛi que faz a cabeÁa da galera! Aì est„o os ganhadores!





DESENHOS MAIS FAMOSOS

1- Pica-Pau
2- Tom & Jerry
3- Homem Aranha
4- Bob Esponja
5- Dragon Ball Z
6- Yu-Gi-Oh!
7- Pernalonga
8- Meninas Superpoderosas
9- Liga da Justiça
10- Superman

PERSONAGENS MAIS LEGAIS

1- Homem-Aranha
2- Super-Homem
3- Florzinha (As Meninas Super-Poderosas)
4- Lindinha (As Meninas Super-Poderosas)
5- Batman
6- Pica-Pau
7- Tarzan
8- Robin
9- Erick (Caverna do Dragão)
10- Rien (Yu Yu Hakusho)

Favoritos

Pica-Pau

WOODY WOODPECKER

Dono da gargalhada mais famosa do mundo, Pica-Pau conquista crianças e fãs no mundo todo.

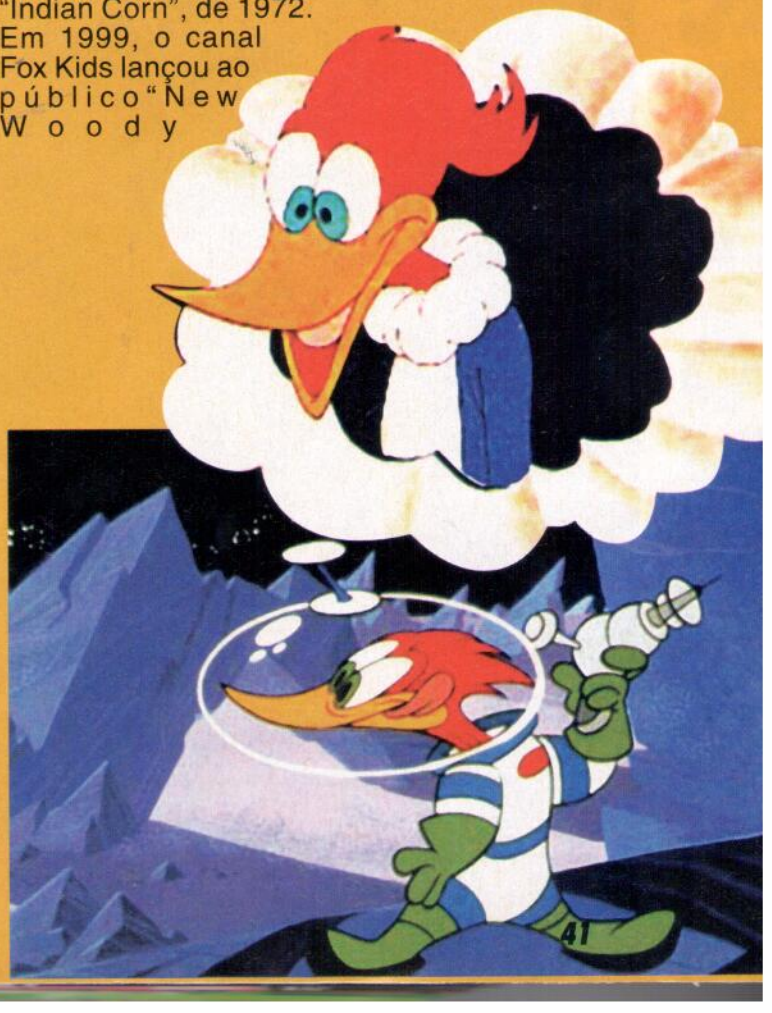
A figura do Pica-Pau surgiu nos anos 40 pelas mãos de Walter Lantz nos anos 50 com seu próprio show na série "The Woody Woodpecker Show". Desde a sua estréia, em 3 de outubro de 1957, Pica-Pau faz sucesso, e vive até os dias de hoje trazendo diversão a muitas crianças e adultos.

O pássaro de risada estridente já recebeu duas indicações ao Oscar de Melhor Desenho Animado por "The Dizzy Acrobat, de 1943, e "Musical Moments From Chopin", de 1947, além de uma indicação para melhor canção, do episódio "Wet Blanket Policy", de 1948. Além disso, o personagem já apareceu no filme "Uma Cilada Para Roger Rabbit", em 1988.

Apesar de ser uma celebridade, a ave sempre foi muito criticada, principalmente porque na época em que foi criado, os desenhos mostravam sempre uma mensagem positiva e educativa, imagem que o Pica-Pau nunca passou.

Devido ao seu jeito esperto, sempre está envolvido em encrencas e não desiste enquanto não consegue o que quer. Para amenizar o temperamento impulsivo, foram criados os sobrinhos do Pica-Pau, Toquinho e Lasquita, que precisam de bons exemplos dados pelo tio. O antigo desenho do Pica-Pau tem aproximadamente 200 episódios. O último deles foi "Indian Corn", de 1972.

Em 1999, o canal Fox Kids lançou ao público "New Woody Woodypecker", que é o novo Pica-Pau, ou seja, os fãs pequenos ou já crescidos do "Pica-Pau Maluco" não foram esquecidos e podem se divertir à vontade com as novas aventuras.



Histórico - Harry Potter

Conheça a história do menino bruxo que conquistou adultos e crianças do mundo inteiro

Harry foi abandonado na porta da casa de seus tios, quando tinha 1 ano de idade. Junto com ele, foi deixada apenas uma carta à família Dursley que explicava quem ele é e quais os mistérios que envolvem sua vida. Tudo isso porque os pais de Harry foram assassinados pelo Lord Voldemort – que também queria matá-lo – e que causou sua cicatriz em forma de raio na testa. A vida de Harry na família Dursley era uma das piores que se pode imaginar. Seus tios, Valter e Petúnia e o seu insuportável primo Duda fizeram de tudo para tornar a vida de Harry a pior possível. Eles nem sequer contaram a verdadeira história dos pais de Harry, dizendo a ele que eles morreram em um acidente de carro, além de proibirem que ele falasse ou perguntasse sobre seus pais. Tudo começou a mudar quando Harry completou 11 anos de idade e várias cartas começaram a chegar à casa dos Dursley. Eles não o deixavam ler, mas um dia o gigante Hagrid veio pessoalmente buscá-lo para se ingressar na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. A partir deste momento, a vida de Harry muda bruscamente, mas aparentemente para melhor. Quando chega a Hogwarts, o professor Dumbledore o apresenta a um novo mundo: o mundo da magia! Junto com seus mais fiéis amigos Rony e Hermione, Potter aprende a preparar poções, fazer feitiços e também a pilotar vassouras e jogar Quadribol – um jogo exclusivo de bruxos. Este é o começo de uma história cheia de emoções e aventuras, além de mistérios e perigos da qual só um coração bom e sábio sairá vencedor.

Grifinória
Fundador: Godrico Gryffindor
Símbolo: Leão
Cores: Vermelho e Dourado
Bruxo Chefe: Prof ª Minerva McGonagall
Fantasma Residente: Nick Quase Sem Cabeça
Uniforme de Quadribol: Vermelho
Bruxos Famosos: Harry Potter, Alvo Dumbledore, Tiago Potter, Lilian Potter, Minerva McGonagall, Hermione Granger e Ron Weasley.
Virtudes: Ousadia, Sangue-Frio e Nobreza.

Lufa-Lufa
Fundador: Helga Hufflepuff
Símbolo: Texugo
Cores: Amarelo e Preto
Bruxo Chefe: Prof ª Sprout
Fantasma Residente: O Frade
Uniforme de Quadribol: Amarelo
Bruxos Famosos: Cedric Diggory (grande apanhador do time de quadribol)
Virtudes: Justiça, lealdade, paciência, sinceridade e bondade.

Sonserina
Fundador:Salazar Slytherin
Símbolo:Serpente
Cores:Verde e Prata
Bruxo Chefe: Prof. Severo Snape
Fantasma Residente: Barão Sangrento
Uniforme de Quadribol: Verde
Bruxos Famosos: Lord Voldemort, Lucio Malfoy, Draco Malfoy e Severo Snape.
Virtudes: Astúcia, força de vontade e ambição.

Corvinal
Fundador: Rowena Ravenclaw
Símbolo: Águia
Cores: Azul e Bronze
Bruxo Chefe: Prof. Flitwick
Fantasma Residente: A Dama Cinzenta
Uniforme de Quadribol: Azul
Bruxos Famosos: Penelope Clearwater (Namorada de Percy), Cho Chang.
Virtudes: Estudiosos e perspicazes.

Rocket Power

A onda da galera é muita ação!

Qual é a turma mais animada da Tv, e que topa todas quando se trata de esportes radicais? Ação! Essa é a palavra que define a turminha dos Rocket Power. A história de quatro amigos, Otto Rocket, sua irmã Reggie, Twister e Sam, na cidade imaginária de Ocean Shores, na Califórnia, que praticam todos os tipos de esportes radicais. Não é só no calor que a turma põe em ação as habilidades esportivas, costumam também esquiar em áreas de gelo, snowboarding e hóquei. O lema da turma é competir. E independente de quem ganhar, a amizade é maior que qualquer prêmio. Conheça os personagens, o que fazem e qual seu esporte predileto.

A turma Rocket

Otto Rocket

O líder é Otto Rocket, é o herói do desenho e quem comanda toda a turma nas aventuras. É um cara tranqüilo, destemido, carismático e muito leal aos amigos, mas quando o assunto é esporte Otto não desiste de encontrar a perfeição em suas manobras radicais. É um talentoso atleta e se comporta como um profissional.

Sam Dullard

É um grande especialista em tecnologia, esperto e muito curioso. Acaba de chegar do Kansas e veio para ajudar a galerinha a não se meter em confusões. É o mais cauteloso da turma e atencioso a todos.

Ray Rocket

É pai de Otto e Reggie. Um veterano no surfe, dando dicas valisosas para a turma. É dono de uma lanchonete que serve os melhores sanduíches da cidade.

Tito Makani

O grande conselheiro da turma dos Rocket Power além de ser o sócio de Ray Rocket na lanchonete.

Reggie Rocket

Ela tem um grande apetite para esportes radicais, e por isso gasta seu tempo jogando hockey, praticando skate e surfando com o resto da turma. A determinação de Reggie a leva a ganhar todos os campeonatos que disputa, mesmo se entre os competidores está seu irmão ou os amigos. É uma menina moderna e muito estudiosa; ela publica em seu zine todos os eventos e acontecimentos de esportes e muitas vezes disponibiliza a maioria do seu tempo para o zine.

Twister Rodriguez

Twister Rodriguez é surfista e praticante de skate, mas onde vai, leva a câmera de vídeo para documentar todas as aventuras da turma. Seu irmão Lars Rodriguez é inimigo número um de Otto Rocket, mas esse não é motivo suficiente para Twister ser o melhor amigo e fiel admirador das manobras de Otto.

Homem-Aranha 2 trouxe muita ação e um show de efeitos especiais

Para a sorte de todos os aracnomaníacos o novo filme do amigo da vizinhança será dirigido por Sam Raimi. É uma produção dos estúdios da Columbia Pictures, assim como o primogênito da série.

O elenco da continuação do Homem-Aranha é composto por Tobey Maguire interpretando Peter Paker, Kirsten Dunst como Mary Jane Watson, James Franco como o melhor amigo de Peter, Harry Osborne. A adorável Tia May é interpretada por Rosemary Harris e finalmente, J. K. Simmons fazendo o papel de J. Jonah Jameson. Ou seja, os principais personagens são interpretados pelos mesmos atores do primeiro filme.

Após derrotar o Duende Verde na sua estréia nas telonas, o Homem-Aranha volta com mais aventuras. Apesar do diretor Sam Raimi tentar fazer o máximo de mistério possível, a equipe de produção revelou um pouco da trama do filme.

Depois de dois anos, Peter Paker continua tentando se equilibrar na corda bamba em que sua vida se transformou. Dividido entre as duas vidas que ele é obrigado a viver, Peter passa por momentos difíceis desde o dia em que foi picado pela aranha radioativa.

Os problemas dele são muitos.

Atormentado pelo segredo da sua outra identidade, Peter acha que as pessoas que ele ama estão correndo risco de vida.

Para começar, teme pela

segurança de Mary Jane e então continua escondendo seu amor por ela e se mantém afastado. Também tem problemas com seu melhor amigo, Harry, já que o ódio que ele tem do Homem-Aranha aumenta cada dia mais e mais, pois acha que ele foi o assassino de seu pai. Além de tudo isso, Tia May ainda está passando por uma fase muito difícil desde a perda de Tio Ben, e anda achando muito estranho o comportamento de seu querido sobrinho. Como se já não bastasse, Peter ainda tem que encontrar tempo e disposição para se dedicar à sua carreira de repórter fotográfico. Você acha que isso já é o bastante para uma pessoa só? Pode achar, mas Otto Octavius acha que não. Esse é o Dr. Octopus (interpretado por Alfred Molina), um novo inimigo do Aranha e que tem fortes motivos para detestar e muito o amigo da vizinhança. Realmente, Peter terá ainda muito trabalho pela frente.

Corra para o cinema mais próximo de você e confira as aventuras impredíveis do aranha mais famosos do século.

Desde 1997 o anime faz muito sucesso entre a molecada com histórias de comédia, romance e violência. A autora de Inuyasha Rumiko Takahashi, é uma das artistas de mangá mais respeitadas do Japão. Inuyasha é um anime que se passa em muitos momentos, tanto no presente, quanto na época feudal japonesa. A história conta sobre a vida de uma menina chamada Higurashi Kagome (Agome na tradução brasileira), de quinze anos; quando ela descobre um poço selado dentro do templo onde mora. Agome é transportada para o passado e acaba descobrindo que é a reencarnação de Kikyo e que está destinada a proteger a 'Jóia de Quatro Almas" de quem tentasse se apossar dela. Ao voltar no tempo Agome encontra-se com Inuyasha, um garoto meio homem, meio demônio que estava em um sono profundo porque foi atingido pela mágica flecha de Kikyo. Agome sente medo ao enfrentar o demônio e resolve acordar Ynuyasha para ajudá-la. Ynuyasha mata o demônio, mas outro monstro rouba a "Jóia de Quatro Almas". Para impedir que o inimigo leve a jóia Agome atira flecha em direção a jóia e a quebra. Agora a obrigação deles é juntar as partes da jóia e não deixar que Narak (o principal inimigo) consiga se apossar dela antes.

Rafaela Braga

"Bob Esponja é muito maluco", diz a futura veterinária

Rafaela Braga tem 6 anos e pretende se tornar uma veterinária quando crescer. É exatamente por isso que é completamente apaixonada por Bob Esponja Calça Quadrada. Estudante da primeira série, ela preenche o tempo vazio fazendo esportes e lendo livros, mas o que gosta mesmo é de deitar no sofá pontualmente ao meio-dia e assistir ao seu desenho predileto.

A garota esperta diz que gosta do desenho porque além de ser interessante, tem o Bob que é um maluco e possui uma facilidade em se transformar, que é muito engraçado. O episódio que ela mais gostou foi o que o Bob caça água viva. "De todos é o mais legal", conta Rafaela, porque foi o melhor dia da vida de Bob Esponja, quando Lula Molusco é atacado por águas vivas e Patick e Bob só revelam as habilidades de caça no final do episódio.

Apesar de ter Docinho das Meninas Superpoderosas como a heroína preferida, Rafaela não perde um capítulo de Bob Esponja. E para comprovar sua paixão, tem vários produtos do desenho, como por exemplo a mochila que leva para a aula e um boneco com que dorme abraçada todos os dias. Seu quarto é preenchido por Bob Esponja, com várias fotos e bonecos, além de outros personagens famosos também. Diz ainda que gosta do personagem porque ele é um cara do bem, e não faz mal a niniguém, e que todas as pessoas deveriam ser iguais a ele, sem maldades e alegres, sempre.

Perguntamos a ela, se caso encontrasse com o Bob Esponja o que lhe diria. E sem pensar Rafaela responde: " Você é muito maluco" finaliza com um maravilhoso sorriso.

Leve os maiores heróis do momento para sua casa.

VOCÊ PODE MANDAR SEU PEDIDO PELO CORREIO!

Detective Conan - Cavaleiros - Inuyasha - Mangá 6
ULTRA JOVEN
Naruto
O anime que está conquistando o mundo
Beyblade
Todos os segredos dos Blade Breakers
Super Campeões
Os craques estão de volta!
Anime Friends
O evento que trará os maiores astros japoneses ao Brasil
FFVII: Advent Children
O retorno de Cloud e a chance de redenção da Square!

R-UJ27 • R$ 3,90

Yumeria - Narue no Sekai - Ikkitousen - Maria Sama Ga Mitero
ULTRA JOVEN
Anime Games
Ciber Cabra
O Brasil dá seus primeiros passos na produção de games
Harry Potter
Conheça a aventura em 3D, inspirada em seu novo filme, Prisioner of Azkaban
Star Wars: Battlefront
A resposta da LucasArts aos jogos como Battlefield
KOF: Maximum Impact
O lutador mais querido do mundo agora em 3D
Beyblade
Tyson e sua turma no Guia de Episódios!

R-UJ28 • R$ 3,90

Cowboy Bebop - Monster - Yumeria - Ghost in the Shell
ULTRA JOVEN
Cavaleiros do Zodíaco
A nova aventura após a batalha contra Hades
Wendel Bezerra
Conheça quem estava por trás da voz de Goku
Beyblade
Aventuras e lições sobre amizade
YUYU HAKUSHO
Perguntamos ao Cartoon Network tudo o que você queria saber
Astro Boy
As novas aventuras do menino biônico

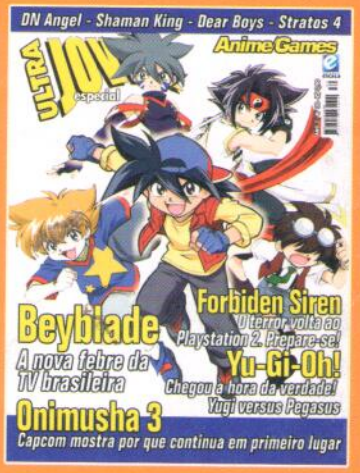
R-UJ29 • R$ 3,90

GAME CUBE PS2 XBOX PC GAMEBOY ADVANCE
ULTRA JOVEN especial GAMES
YUYU HAKUSHO
FINAL FANTASY CHRONICLES
HALF-LIFE 2
Zelda Four Swords
A Nintendo retorna as origens com um jogo que se tornou um de seus maiores clássicos

R-UJE28 • R$ 3,90

Mabuharo - YuYu Hakusho - Trigun - Speed Racer
ULTRA JOVEN especial
Kill Bill
Conheça o mais novo projeto de Tarantino
Ultra N Project
Tsuburaya quer mostrar o novo conceito de Ultraman
Inuyasha
Muita aventura em seu primeiro filme
CENSURA
Saiba por que alguns desenhos estão sendo censurados

R-UJE29 • R$ 3,90


DN Angel - Shaman King - Dear Boys - Stratos 4
ULTRA JOVEN especial
Anime Games
Beybiade
A nova febre da TV brasileira
Forbiden Siren
O terror volta ao Playstation 2. Prepare-se!
Yu-Gi-Oh!
Chegou a hora da verdade! Yugi versus Pegasus
Onimusha 3
Capcom mostra por que continua em primeiro lugar

R-UJE30 • R$ 3,90

DESCONTO ESPECIAL!
Para pedidos de 10 a 20 exemplares **30%** de desconto.
Para pedidos acima de 20 exemplares **40%** de desconto.
Não precisa ser necessariamente da mesma edição

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER.
Consulte outras edições de games e desenho animado. Ligue: (11) 3855.1000

[ ] R-UJ27 [ ] R-UJ28 [ ] R-UJ29
[ ] R-UJE28 [ ] R-UJE29 [ ] R-UJE30

Você pode adquirir estes produtos através do nosso site: **www.escala.com.br**, ou pelo telefone **(11) 3855-1000**.
Se preferir, compre com Cheque Nominal, Cheque Correio ou Vale Postal nominal à Editora Escala,
Caixa Postal 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo/SP. Prazo de entrega: em até 20 dias. Taxa de entrega: R$ 3,00.
Observação importante: favor preencher a última linha do vale postal com os códigos das revistas.

Aceitamos todos os cartões de crédito: VISA

NIRVANA
Sem Limites
Polêmica
www.escala.com.br
Você a um clique de todos os seus ídolos.
REVOLTA, TALENTO E POESIA
EDDIE
FLASH
Revistas de rock, pop e letras traduzidas. A Editora Escala tem.
Ozzy declara:
EDITORA escala
Um jeito diferente de fazer revistas.